Role Playing Game

Old Dragon

Guia de Regras Opcionais

Místicos

Felipe Leandro - PEP

Místicos
Suplemento de Regras Opcionais

O que esperar deste suplemento?

Este material tem como objetivo apresentar uma nova classe para Old Dragon, inspirada na classe Mystic que foi apresentada no livro D&D Rules Cyclopedia (publicado pela TSR em 1991). Apresentaremos também um conteúdo contextualizado com esta classe para tornar mais fácil o uso e a inserção da classe nos cenários de jogos de fantasia medieval clássica.

Agradecimentos

Agradeço a todos os valentes que contribuíram para que o RPG, ainda hoje, seja o meu hobby preferido. Oficializo aqui meus sinceros agradecimentos também aos colegas de batalha: Ari "Zülliger", Bruno Sakai, Daniel Paes Cuter, Rodolfo Maximiano, Rafael Beltrame, Guilherme Nascimento e Igor Moreno, por terem me auxiliado de alguma forma na criação deste material e aos amigos Jeferson Barrozo, Marco Antônio, Luiz Felipe, Jonathas Canabarro e Elizeu Eufrasio por terem me ajudado nos testes. Agradeço ao pessoal da Redbox pelo Old Dragon e aos mestres Gary Gygax e Dave Arneson pelo RPG. Não posso me esquecer de agradecer a Deus pela vida e família que me deu.

Old Dragon Role Playing Game® suplementos

Autor
Felipe Leandro

Revisor
Ari "Zulliger"

Ilustração
Felipe Leandro

Diagramação
Vinicius Andrade

Dezembro / 2012

Distribuído sob a licença Creative Commons v.3.0

olddragon.com.br

Índice

04. Introdução
06. O Místico
12. Ambientação
22. Equipamentos
26. Ítens Mágicos
32. Monstros
44. Regras Opcionais
48. Novas Raças
52. Considerações Finais

Introdução

Pérolas de sabedoria milenar, artes marciais exóticas e o domínio sobre corpo e mente, estão escondidas atrás dos muros de monastérios ao redor de todo o mundo. Atualmente, apenas um grupo de pessoas mantém vivos estes segredos, tradições e artes: Os enigmáticos Místicos.

Os Místicos são sábios mestres das artes marciais que seguem uma rigorosa disciplina de meditação, abnegação, isolamento e treinamento físico, mental e espiritual. Vivem de forma simples em comunidades monásticas reclusas, ordens religiosas ou sociedades secretas e estão sempre em busca daquilo que chamam apenas de Iluminação.

Para alguns, isto não passa de uma filosofia antiga ou alguma religião esquecida, mas para os Místicos esta busca é uma questão de primeira grandeza. Nada importa mais que a libertação dos grilhões que limitam e prendem os mortais a uma existência de sofrimentos, ilusões e emoções incontroláveis. Todos os Místicos, em certo ponto, vivem na busca por Iluminação.

Durante milênios, vários mestres ensinaram as virtudes, filosofias, dogmas e artes marciais que criam ser o caminho certo para a Iluminação, entretanto, com o passar das eras, ficou cada vez mais difícil compilar todos os ensinamentos em uma Doutrina única, por isso várias Doutrinas

Um breve recado do PEP

Estou muito feliz com o fôlego renovado que vejo em algumas editoras nacionais e fico mais feliz com a revitalização do RPG na vida de muitos jogadores das antigas como eu. Sou grato por receber constantemente testemunhos de como pessoas voltaram a se empolgar com RPG por causa de encontros, conversas online, tópicos em fóruns ou posts em Blogs. A comunidade esta viva e a todo vapor!

Por isso, eu não poderia deixar o natal passar em branco! Essa renovação do Hobby na vida de muita gente merece uma comemoração e o meu desejo com este material é um só: presentear a comunidade com um material (que eu curto muito!) para o jogo responsável por parte desta revitalização do RPG em minha vida, o Old Dragon.

A quem interessar, segue meu endereço eletrônico e página no facebook para o envio de feedback, resenhas, reportes de sessão e criticas sobre Místicos.

E-mail

blizz.pep@gmail.com

Facebook

http://www.facebook.com/felipe.pep

Viva aos amadores bem intencionados que sobrevivem à suposta crise do RPG no Brasil!

Obrigado a todos e bons jogos!

PEP

surgiram e agora cabe a cada Místico descobrir seu próprio caminho e sua própria definição de Iluminação.

A Iluminação é a motivação maior dos Místicos. Em meio a tantos mistérios e segredos, o Místico precisa de um guia existencial, uma bússola interior que o ajude a manter o foco de sua jornada e este papel é assumido pela Doutrina.

Em algum momento de sua caminhada, todo Místico seguirá uma Doutrina, que pode ter sido ensinada por um mestre, aprendida diligentemente em uma ordem monástica ou desenvolvida pelo próprio Místico em sua peregrinação. De qualquer forma, será a Doutrina que determinará a maneira como o Místico conduzirá sua vida rumo à Iluminação. Atualmente existem milhares de Doutrinas, mas todas podem se enquadrar em um dos cinco grandes grupos catalogados pelos antigos mestres.

A Doutrina da Vida diz que a busca se dá através da comunhão harmoniosa com a natureza. Todos os seres vivos possuem sabedoria digna de observação e preservação.

A Doutrina da Arte alega que a Iluminação esta intimamente atrelada ao aperfeiçoamento das artes marciais e do treinamento físico.

A Doutrina do Meio ensina que a imparcialidade total é o verdadeiro Caminho do Iluminado e a meditação a ferramenta para esta busca.

A Doutrina da Ilusão diz que a vida é uma farsa e que somente uma mente entorpecida pode se soltar das amarras desta ilusão e alcançar a Iluminação.

A Doutrina da Entropia assume que os segredos por trás de toda a criação pode ser descoberto através da sua obliteração, no chamado processo reverso.

O Místico

Alguns Místicos abrem mão da vida reclusa para peregrinarem pelo mundo em busca da verdadeira Iluminação. Poderosos combatentes e transcendentes em suas ambições, os Místicos vivem para aperfeiçoar mente, corpo e espírito. É, portanto improvável que um Místico se aventure atrás de riquezas materiais, glória mundana ou status social.

Acreditando que seu aperfeiçoamento não pode ser completamente atingido na clausura, alguns Místicos se tornam aventureiros para testar suas habilidades marciais e seus ensinamentos na prática.

Vistos como conselheiros espirituais caridosos e habilidosos artistas marciais, os Místicos são admirados pelo povo, principalmente entre aqueles que compartilham de um estilo de vida humilde.

O atributo principal para o Místico é a Sabedoria, pois este atributo representa a força de vontade, bom senso, percepção e intuição do personagem. Cada Doutrina, ao enfatizar um aspecto da vida, pode levar o jogador a valorizar outro atributo na construção do personagem, mas sempre em caráter secundário à Sabedoria.

Asceticismo: Independente da Doutrina adotada, todo Místico vive num asceticismo que o ajuda a manter a disciplina rígida de sua busca. Algumas Doutrinas são mais rígidas que outras e algumas

especializações modificam os tabus do asceticismo do Místico, mas no geral os personagens devem evitar a gula; preguiça; uso de drogas; bebidas alcóolicas, armaduras ou itens mágicos de proteção; prazeres sexuais e a posse de mais riquezas do que se pode carregar. A quebra dos votos acarreta na impossibilidade de ganhar pontos de experiência até que se realize uma Missão designada pelo mestre, para limpar sua consciência do peso do fracasso.

Místicos em Jogo

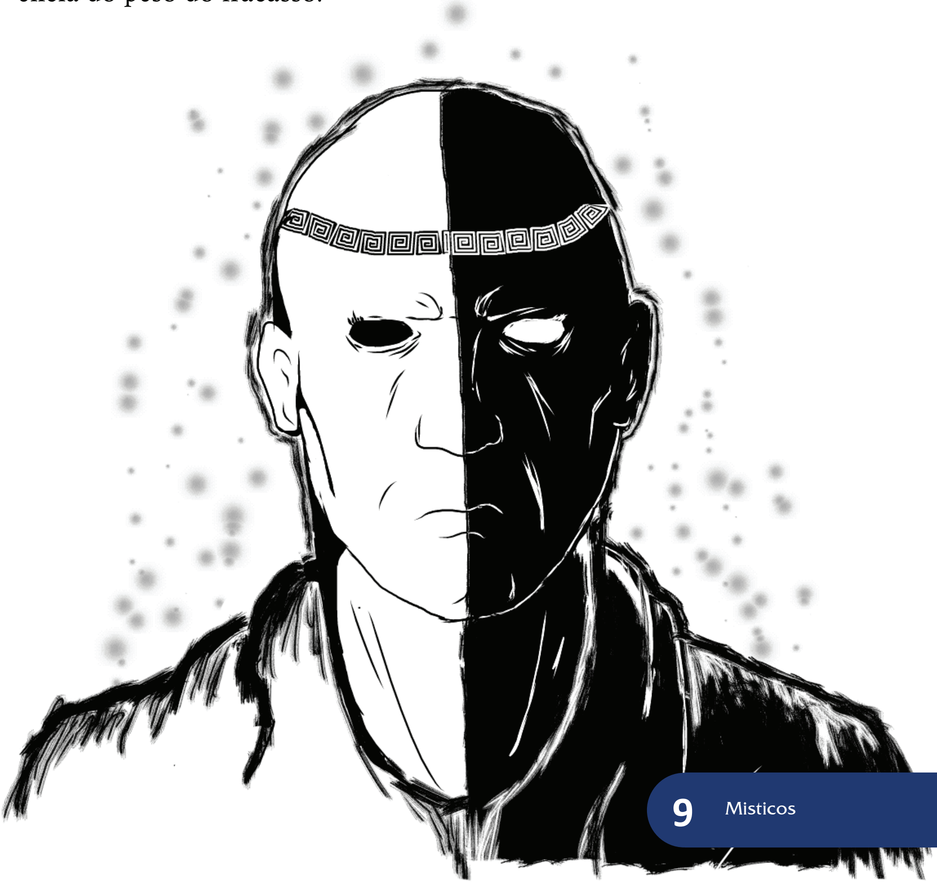
Dados de vida (DV): d8;

Sabedoria mínima: 14;

Armadura: o místico não pode usar armaduras e escudos;

Armas: o místico pode usar qualquer arma;

Itens mágicos: o místico não pode usar itens mágicos de proteção;



Treinamento: Os Místicos dedicam muito tempo em treinamentos físicos e estudo das artes marciais. Por isso possuem reflexos apurados; movimentos rápidos, proficiência em todas as armas e no combate desarmado. Entretanto, não fazem uso de armaduras e escudos por crerem que seus corpos são sua maior defesa em qualquer situação. A partir do nivel 5 os punhos de um místico são considerados armas mágicas, para superar redução de dano dos inimigos. O tamanho da raça do personagem influencia no dano desarmado. Criaturas pequenas como Halfings ou grandes como ogros causam danos diferenciados, aumente ou reduza em uma categoria o dado de dano conforme o tamanho do Místico (ex: um Místico halfling de nivel 1 causaria 1d4 pontos de dano com seus ataques desarmados e um ogro 1d8).

Sexto sentido: A meditação e discernimento do mundo expande a percepção do Místico a níveis altíssimos. Com um sexto sentido apurado, todo Místico possui o talento ladino de ouvir ruídos, achar armadilhas (mas não desarma -las), a percepção de passagens secretas semelhante a dos elfos (+1 extra no caso de elfos Místicos) e recebem um bônus de +1 nos testes de surpresa.

A partir do nível 11 o Místico pode fundar uma ordem monástica e erguer um monastério para ensinar sua doutrina a seus seguidores.

Especializações: O alinhamento pode influenciar profundamente o desenvolvimento de um Místico, sendo que cada alinhamento está diretamente ligado a uma ou mais Doutrinas. O Místico pode escolher uma Doutrina compatível com seu alinhamento para continuar na Busca por Iluminação.

Monge (ordeiro): O Místico abraça a Doutrina da Vida e começa a aprimorar sua comunhão com a natureza e os seres vivos. Seus votos ascéticos permanecem, mas agora o Monge se torna vegetariano e assume um voto de pacifismo, onde jamais iniciará um combate ou aplicará um golpe mortal a um ser vivo.

No nível 5 o Monge desenvolve a capacidade de falar com animais e plantas livremente. No nível 8 o Monge é

T 3-7: Místico

Nível	XP	Dados de vida (d8)	Base de Ataque	JP
1	0	1	+1	14
2	2.000	2	+2	14
3	4.000	3	+3	14
4	8.000	4	+4	13
5	16.000	5	+5	13
6	32.000	6	+6	13
7	64.000	7	+7	12
8	128.000	8	+8	12
9	256.000	9	+9	12
10	304.000	+1	+10	11
11	408.000	+1	+10	11
12	516.000	+2	+11	11
13	632.000	+2	+11	10
14	704.000	+3	+12	10
15	808.000	+3	+12	10
16	916.000	+4	+13	9
17	1.032.000	+4	+13	9
18	1.064.000	+5	+14	9
19	1.128.000	+5	+14	8
20	1.256.000	+6	+15	8

Tabela 3-7: Místico

capaz de canalizar a sua energia espiritual para se curar (2 PV/nível que podem ser curados parceladamente), além de poder ler os pensamentos de animais e plantas (como a magia P.E.S.) 3x ao dia. No nível 16 o Monge se torna uno com a natureza, ficando completamente imune a efeitos de venenos, doenças e envelhecimento (longevidade triplicada), e recebe +2 nas JP contra efeitos de Morte, dreno de nível e atributos.

Artista (Ordeiro): O Místico percebe que a verdadeira Iluminação deve ser obtida através das artes marciais, conforme ensina a Doutrina da Arte. Seus votos ascéticos permanecem, mas agora o Monge precisa dedicar 6 horas semanais treinando combate desarmado.

No nível 5 o Místico se torna um Artista e desenvolve uma coordenação motora formidável, podendo realizar 2 ataques desarmados por turno (com -2 em cada ataque). No nível 8 o Artista aprimora seus reflexos ao ponto de evadir de magias e efeitos em área sem sofrer danos com um sucesso em uma JP(Des). O domínio completo da arte é atingido no nível 16 quando o Artista consegue aprimorar sua técnica desarmada, recebendo +1 na Classe de armadura e causando 2d8 de dano com seus golpes desarmados.

Sábio (Neutro): O Místico sente que precisa se livrar de todas as emoções fortes e extremas em prol de um equilíbrio. A Doutrina do Meio ensina que a moderação é o verdadeiro Caminho e nem a razão ou a emoção podem dominar o Místico. Seus votos ascéticos sofrem algumas mudanças como a dedicação de 6 horas diárias à meditação; a liberação para o uso de itens mágicos de proteção (exceto armaduras e escudos), e o uso moderado de bebidas e fumo, evitando-se apenas a perda da lucidez.

No nível 5 o Sábio recebe +2 nas JP (Sab) e pode trocar 8 horas de sono por 4 horas de uma meditação consciente, onde continua alerta sobre o mundo a sua volta. No nível 8 o Sábio pode entoar (3x ao dia) um mantra místico que funciona como a magia Oração. No nível 16 o Sábio se torna um verdadeiro mestre do discernimento e sabedoria, sendo capaz de

T 3-8: Habilidades do Místico					
Nível	**CA**	**Dano desarmado (P/M/G)**	**Ouvir Barulhos**	**Achar armadilhas**	**Movimento**
1	+1	1d4 / 1d6 / 1d8	1-2	20%	+0m
2	-	1d4 / 1d6 / 1d8	1-2	25%	+1m
3	-	1d4 / 1d6 / 1d8	1-2	30%	+1m
4	-	1d4 / 1d6 / 1d8	1-2	35%	+2m
5	+2	1d4 / 1d6 / 1d8	1-3	40%	+2m
6	-	1d6 / 1d8 / 1d10	1-3	45%	+3m
7	-	1d6 / 1d8 / 1d10	1-3	50%	+3m
8	-	1d6 / 1d8 / 1d10	1-3	55%	+4m
9	-	1d6 / 1d8 / 1d10	1-3	60%	+4m
10	+3	1d6 / 1d8 / 1d10	1-4	62%	+5m
11	-	1d8 / 1d10 / 1d12	1-4	64%	+5m
12	-	1d8 / 1d10 / 1d12	1-4	66%	+6m
13	-	1d8 / 1d10 / 1d12	1-4	68%	+6m
14	-	1d8 / 1d10 / 1d12	1-4	70%	+7m
15	+4	1d8 / 1d10 / 1d12	1-4	72%	+7m
16	-	1d10 / 1d12 / 2d8	1-5	74%	+8m
17	-	1d10 / 1d12 / 2d8	1-5	76%	+8m
18	-	1d10 / 1d12 / 2d8	1-5	78%	+9m
19	-	1d10 / 1d12 / 2d8	1-5	80%	+9m
20	+5	1d10 / 1d12 / 2d8	1-5	82%	+10m

Detectar mentiras e alinhamento à vontade (concentrando-se um turno), além de poder meditar a cada 1d6 dias e para chegar a conclusões sábias (como a magia Comunhão).

Mestre Bêbado (Caótico): A Doutrina da Ilusão diz que a vida como conhecemos é uma grande farsa e que somente uma mente embriagada irá além do véu que ilude nossos sentidos. Seus votos ascéticos sofrem algumas mudanças como a liberação da gula, preguiça, prazeres sexuais e o uso obrigatório de bebidas alcoólicas semanalmente, pois as habilidades do Mestre Bêbado somente serão utilizáveis durante a embriaguez.

No nível 5 o Místico consegue lutar bêbado normalmente (Veja as regras para embriaguez) e fica mais letal quando o faz. Qualquer objeto em sua mão vira uma arma em potencial (1d6 de dano) e suas rolagens de ataque recebem um bônus de +1. No nível 8 a bebida já é assimilada pelo organismo do Mestre Bêbado de tal forma que 3x ao dia uma dose pode lhe curar como a magia Curar ferimentos moderados. No nível 16, o Mestre Bêbado aprende a queimar o álcool em seu organismo (até 3x ao dia) e expeli-lo através de um sopro flamejante que atinge tudo dentro de um angulo de 45º do personagem até 10 metros de distância. Cada dose de bebida ingerida proporciona 1d6 ao dano (máximo de 10d6) que pode ser reduzido à metade com uma JP(Des). As doses usadas com "fins medicinais" não podem ser usadas no sopro flamejante.

Asura (Caótico): A Doutrina da Entropia ensina ao Místico que a sua busca só terminará quando ele dominar as energias primordiais mais destrutivas que existem, pois os segredos da criação se revelam através de sua destruição. Seus votos ascéticos permanecem, mas agora é preciso dedicar 2 horas diárias meditando e canalizando as energias entrópicas do cosmos. O uso de armaduras de couro, cota de malha élfica e itens mágicos de proteção estão liberados (exceto escudos).

No nível 5 o Místico abandona o treinamento marcial (parando de evoluir seu dano desarmado, CA e Movimento) para focar-se na meditação. Neste ponto a mente do Asura

se torna caótica e enigmática concedendo-lhe +2 nas JP(Sab). No nível 8 o Asura pode canalizar energias caóticas 3x ao dia para simular um efeito semelhante às magias Raio de enfraquecimento, Esfera flamejante ou Despedaçar. No nível 16 o Asura começa a dominar a fúria das energias primordiais, canalizando-as para produzir um dos ataques mais letais que existem. O personagem deve permanecer imóvel por 1d4 turnos (ferimentos anulam esta canalização, mas não o uso diário da habilidade) canalizando a energia no punho. A energia se mantém por 1d6 turnos, tempo suficiente para o místico descarrega-la através de um ataque desarmado. O golpe causa 10d6 pontos de dano, mas se um acerto critico ocorrer ou o alvo estiver com menos de 50 pontos de vida quando receber o ataque, será desintegrado instantaneamente! O Golpe supremo do Asura ignora Resistência à magia e Redução de dano. As lendas dizem que não

existe uma criatura que seja imune ao ataque, nem mesmo seres etéreos, elementais ou divinos. Independente do sucesso do ataque, após aplicar o golpe o Asura ficará exausto (-4 em todas as rolagens, CA e JP) por 1d6x10 minutos. Neste período não é possível usar nenhuma outra habilidade de classe, e nenhum efeitos de cura ou restauração mágica funcionará sobre seu corpo carregado de energias caóticas.

Mas por que uma classe nova ao invés de uma especialização?

Eu sei que o Old Dragon possui apenas quatro classes básicas, capazes de abordar praticamente todos os tipos de personagens com suas especializações. Sendo assim, assumo que o Místico poderia ser uma especialização de homem de armas graças ao seu bônus de ataque, perícia com armas e danos elevados, mas alguns motivos me levaram a criar uma classe inteiramente nova ao invés de apenas uma especialização de homem de armas.

Mesmo com algumas características em comum com os homens de armas, o Místico possui uma série de habilidades que o distancia do homem de armas e aproxima de outras classes. Estas habilidades até podem ser inseridas através das três habilidades de uma especialização, mas o resultado estaria longe do meu objetivo.

Em resumo, eu criei uma classe nova por entender que nenhuma das quatro classes básicas conseguiria reproduzir satisfatoriamente o Mystic do Rules Cyclopedia, pois ele luta como homem de armas, mas não tem a saúde de um; possui alguns talentos de ladrão, mas não todos; prioriza a sabedoria como os clérigos e possui a proteção de um mago, mas não conjura magias com ambos. Além disso, possui características singulares como movimentação elevada, sexto sentido, intuição apurada e o icônico treinamento em combate desarmado que lhe garante danos consideráveis e bônus na classe de armadura.

Por notar que a classe é extremamente poderosa no Rules Cyclopedia, acabei diluindo suas muitas habilidades através de algumas especializações. Desta maneira, eu consegui abordar quase todos os aspectos da classe original, criando uma gama maior de possibilidades para a criação de personagens Místicos.

Ambientação

Místico é uma classe muito peculiar e que deve ser trabalhada com dedicação, tanto por seu potencial inovador como por seu perfil exótico se comparada com as classes tradicionais de Old Dragon. É comum uma associação entre os monges orientais da vida real e os Místicos, embora os monges possam ser a inspiração maior, os Místicos não precisam ter características asiáticas.

Neste capitulo serão apresentadas algumas sugestões para se inserir os Místicos em aventuras e cenários clássicos de fantasia medieval, sem mudar o clima do jogo para algo oriental ou ter que criar uma região asiática para o cenário de jogo.

Iluminação, o objetivo condutor

O primeiro passo para se inserir os Místicos de forma coerente em uma campanha deveria ser determinar a motivação da classe. Os Místicos vivem em comunidades fechadas e buscam aprender na mesma velocidade que desejam ensinar. Sua vida toda é dedicada na busca da Iluminação, logo isso precisa ter um significado mais concreto dentro do cenário de jogo. Segue abaixo algumas sugestões de objetivos condutores para

os Místicos, sendo completamente possível ignora-las ou até utilizar várias ao mesmo tempo.

Cosmologia: Uma ótima abordagem para os Místicos é a do mistério cosmológico e esotérico. Aqui os Místicos formam um grupo de eruditos pesquisadores, como magos, mas focados em mistérios sobre o cosmos e as estrelas. Nesta abordagem os Místicos ganham uma aura esotérica, como astrólogos ou profetas e sua busca passa a ser por verdades do universo e o combate ou veneração aos Deus Antigos, que possuem Cthulhu como seu arauto. A Iluminação passa pela ciência, ocultismo, magia, exercícios físico-mentais até chegar à plena revelação dos antigos e o rastro de seus atos.

Cultura exótica: Talvez o caminho mais fácil e tentador para a maioria dos mestres seja inserir os Místicos como parte de uma cultura exótica de alguma região remota do mundo. É preciso aceitar que realmente esta abordagem é a mais fácil e coerente se compararmos os cenários de jogo com o mundo real, entretanto, isto pode ser muito divertido também, apesar de parecer clichê. A Iluminação poderia ser algo tão exótico como a cultura em si, ou apenas uma faceta do estilo de vida da cultura e seus costumes. Normalmente os mestres usam culturas do mundo real para retratar este perfil exótico (astecas, ainus, egípcios, chineses etc).

Exaltação: Diferente do ponto de vista religioso, neste caso os Místicos vivem em busca da exaltação, ou ascensão ao Status de divindade ou entidade extraplanar. A verdadeira Iluminação é o caminho que levará o Místico ao patamar de imortal. Esta abordagem se encaixa perfeitamente em cenários onde hajam muitos planos de existência e/ou deuses que foram mortais um dia. Entretanto é possível que os Místicos caiam em uma atmosfera de ganância, egoísmo ou mera alienação aos assuntos mundanos. Uma opção interessante é usar lendas sobre Místicos de nível 20 que ascenderam, talvez os criadores das doutrinas sejam imortais.

Filosofia: Nesta abordagem os Místicos nada mais são do que filósofos que se recusam a aceitar os rumos que a sociedade civilizada vem tomando e em

busca de um sentido para as suas vidas se retiram para uma vida monástica. As artes marciais poderiam ser uma mera ferramenta para relaxar a mente do estresse da filosofia que mantém seus corpos saudáveis. A Iluminação seria apenas o desprendimento da vida cotidiana medíocre do mundo civilizado. Os Místicos aqui poderiam ser vistos como rebeldes, traidores e até mesmo revolucionários lutando contra um sistema político corrupto. O clima sobrenatural e misterioso da classe reduz um pouco nesta abordagem, entretanto surgem muitos ganchos para tramas de cunho político-social.

Missão: Nesta abordagem os Místicos foram treinados para evitar uma grande ameaça profetizada no passado ou para lutar contra um tipo de inimigo especial. Os Místicos podem ser os guardiões do mundo ou os emissários de uma nova ordem mundial conhecida em sua plenitude via Iluminação. Nesta abordagem os Místicos são verdadeiros missionários.

Religião: A Iluminação pode ter um sentido espiritual e religioso dentro do cenário de jogo. Os Místicos poderiam ser apenas sacerdotes de um panteão diferente, ou de uma religião exótica, ou talvez segmentos especiais do clero de uma divindade em particular. Esta abordagem é simples para inserir os Místicos na campanha.

Aceitação social

O segundo passo para inserir os Místicos em uma campanha é determinar como a classe é vista pelas grandes raças civilizadas e como se portam os membros destas raças ao se tornarem Místicos. Segue abaixo algumas sugestões, que obviamente, podem ser ignoradas totalmente em nome da diversão e do cenário de jogo.

Humanos: Como a raça humana costuma ser a mais diversificada em termos de cultura, organização, religião e civilidade, os humanos aceitam a classe normalmente, considerando-a apenas mais uma entre as classes comuns.

Anões: A vida monástica e peregrina de um Místico não parece combinar muito com o estilo de vida dos Anões, pois um Místico precisa abrir mão da segurança de sua terra-natal e do

convívio da família para se entregar à vida de reclusão e peregrinação, enquanto que os anões são muito apegados ao clã, terra-natal e suas tradições. Entretanto, é possível criar algumas historias interessantes como a de um clã inteiro de anões que vivem como Místicos. Um Anão místico pode ser algo muito interessante e exótico em uma campanha, ainda mais se trilhar o caminho do Mestre Bêbado ou Artista. De qualquer forma, não é comum monastérios de anões.

Elfos: A longevidade dos elfos combina com a busca de objetivos ao longo prazo e a serenidade e graciosidade da raça parece ser um fator positivo ao estilo de vida dos Místicos. Os elfos podem tender ao esoterismo e animismo, mas sua agilidade e destreza também pode ser aproveitada nas artes marciais. Assim como humanos, os elfos aceitam normalmente a classe. Muitos elfos Místicos se tornam Monges, Sábios e Artistas.

Halflings: Assim como os anões, é muito difícil que um halfling se torne um Místico. Seus movimentos reduzidos, sua força muscular pequena e sua dificuldade em manter-se sossegado contribuem para a escassez de membros da raça nesta classe. As soluções apresentadas aos anões se aplicam inteiramente no caso dos halflings também, mas como o contato destes com os humanos é grande, talvez seja mais fácil encontrar halflings em monastérios humanos do que em comunidades de halflings.

Outras raças: Os Místicos não se restringem às raças básicas, sendo possível encontrarmos Místicos goblinóides, gigantes, homem-lagartos, licantropos e até mortos-vivos. Neste suplemento são apresentados os Bandaras, uma raça de macacos antropomórficos com aptidão natural para a classe. Com um pouco de dedicação e liberdade pode-se inserir os Místicos em qualquer cultura e raça.

Personalidade

Agora que já foi determinando o objetivo maior dos Místicos (definindo o conceito de Iluminação) e as relações entre a classe e as raças básicas, é possível se deparar com outro contratempo, a caracterização do personagem

do jogador que quer interpretar um Místico, sem cair no conceito mais comum de eremita introspectivo que peregrina pelo mundo em busca de sabedoria. A seguir seguem algumas sugestões que podem ajudar a criar um Místico diferente e único.

Excluído: O personagem é um mestiço gerado a partir da união de um mortal do plano material primário e algum ser espiritual. Isso não seria problema se não fosse revelado a todos, mas por algum motivo a mácula foi exposta e criou-se um tabu a cerca do personagem. Sua vida se torna uma jornada longa e opressiva por causa das ondas de preconceito e repúdio direcionados a sua pessoa. Sem um lugar pra chamar de lar ou alguém para chamar de família, o excluído se aventura pelo mundo em busca de um sentido para sua vida; talvez vingança ou exaltação. As possibilidades são muitas. Veja mais sobre Maculados no Apêndice ao final deste livro.

Explorador: Alguns Místicos creem que sua Doutrina precisa ser testada em toda situação e lugar imaginável para que possa ser comprovada e aceita como verdade inegável. São personagens mais impulsivos, que acreditam que a Iluminação pode estar em qualquer lugar, em qualquer situação, e que a privação de emoções apenas restringem e limitam a sua Busca. Por conta disso o Místico viaja o mundo em busca de aventureiras e adrenalina.

Mentor: É possível que o grupo de aventureiros precise de um personagem mais sábio e inteligente que sirva como bússola moral e espiritual. O Místico com vocação para o ensino busca grupos onde sinta que pode ser útil como conselheiro e guia espiritual. Às vezes o sexto-sentido do Místico lhe diz para seguir algum aventureiro promissor, para lapidar o caráter de um possível herói ou apenas compartilhar sua sabedoria com os mais simples.

Mundano: Estes Místicos não buscam outra coisa além de viver a vida, um dia de cada vez. Este conceito de personagem combina mais com o caos da Doutrina da Ilusão, entretanto, personagens neutros podem viver assim também, atuando apenas como

eremitas peregrinos, sem nenhuma filosofia profunda sobre a Iluminação. Normalmente o Mundano é um personagem sem uma especialização ligada às cinco doutrinas ou alguém triste, desiludido e desesperançoso em sua busca, no aguardo da aventura que possa reacender aquela chama motivadora que ardia em seu coração.

Penitente: Este Místico possui um peso em sua consciência e por conta disso está determinado a colocar-se sobre responsabilidades maiores do que as que lhe foram imputadas. O personagem pode ter cometido algum crime ou ter virado Místico justamente para reparar erros do passado, de qualquer forma, o penitente parece ser muito indulgente com os outros e rigoroso ao extremo consigo mesmo, dando muito valor a palavra dada e a honra pessoal de cada indivíduo. Estes penitentes se aventuram como

parte desta autopenitência a que se submetem.

Servo: Um laço forte que liga as pessoas contra sua vontade é a servidão. É completamente aceitável que um Místico seja servo de alguém, inclusive um não-Místico. Escravidão, chantagem e quitação de dívidas são algumas das possíveis causas da servidão de alguém. Um Místico servo pode se aventurar meramente para obedecer às ordens de seu senhor, cumprindo missões ou agindo como seu protetor.

Vingador: O personagem foi expulso injustamente de sua ordem ou monastério e vive tentando provar sua inocência e fazer justiça. A falta de humor, vida marginalizada e raiva dos vingadores costumam leva-los à doutrina da Ilusão ou Entropia. Personagens neutros e caóticos combinam mais com este perfil e uma leve alteração nos tabus do asceticismo seria útil para demonstrar o novo estilo de vida do personagem.

Organizações Místicas

A partir de agora serão apresentados alguns exemplos de organizações de Místicos para auxiliar na inclusão desta classe em campanhas de fantasia medieval clássica. Uma organização pode gerar um ponto de partida para os jogadores que queiram experimentar a classe, bem como tornar os Místicos um pouco mais atuantes no cenário de jogo.

Academia de Arte: As Academias de Arte são dedicadas exclusivamente à prática e ensino das artes marciais. Seus alunos costumam seguir a Doutrina da Arte, embora muitos Sábios, Mestres Bêbados e até Asuras passem temporadas sob o treinamento da academia. O único compromisso da organização é ensinar as artes marciais e é delas que sobrevive, pois muitos nobres enviam seus filhos para aprenderem a arte e outros costumam oferecer grandes somas de dinheiro para a realização de serviços especiais como resgates, proteção e até representação em duelos. As Academias de Arte são lideradas pelo conselho dos Quatro, que são os mais sábios e hábeis Artistas da organização. Cada escola possui um instrutor geral subordinado a um dos Quatro mestres.

Casa dos Exilados: Não são muitos os filhos mestiços de seres espirituais e mortais do plano material primário, mas é comum eles se tornarem Místicos quando a herança espiritual se manifesta. Muitos sofrem e até são assassinados por conta da ignorância do povo, por isso a Casa dos Exilados foi criada. Místicos adeptos de várias Doutrinas se voluntariaram a trabalhar na Casa dos Exilados para oferecerem segurança, guarida e treinamento aos mestiços que chegam ao seu alcance. A Casa dos Exilados tira seu sustento de atividades artesanais e doações anônimas e preferem chamar os maculados de mestiços, por acharem a palavra menos ofensiva.

Círculo Verde: No seio de alguns bosques e pequenas florestas pode-se encontrar estátuas de pedra do grão-mestre Quarion, o Verde. As lendas dizem que Quarion foi um elfo Místico que teve sua alma fragmentada e espalhada por entre as folhas das árvores. Seguindo a Doutrina da Vida, os discípulos de Quarion criaram pequenos santuários de meditação e contemplação em florestas e bosques. A vida dos membros do Círculo Verde não se limita à mera meditação em ambiente natural, mas principalmente na defesa ferrenha da fauna e flora contra o desmatamento das cidades grandes e ataques predatórios de goblinóides e outros inimigos. A organização do Círculo Verde é mantida por uma hierarquia rudimentar baseada na idade de seus membros, por isso é comum ver elfos liderando a organização. Os Místicos do Círculo Verde costumam manter uma boa convivência com Druidas, Rangers e outras criaturas amistosas das florestas. É comum o uso de mantos verdes com adereços de madeira e folhas.

Gangue do Dragão: Um grupo caótico de Místicos parece ter se organizado em uma gangue de baderneiros violentos que andam pelos reinos desafiando Homens de armas, Clérigos e Místicos, através de muita arruaça nas tavernas e subúrbios das cidades. Extremamente mal vistos por todos, os membros da Gangue do Dragão normalmente são adeptos da Doutrina da Ilusão, embora nem todos os adeptos desta Doutrina sejam membros da Gangue, o que, aliás, proporciona grandes batalhas

entre Mestres Bêbados em todo lugar. A Gangue do Dragão é liderada por um Anão infame conhecido apenas como Dragão. Todos o respeitam muito, tanto por sua habilidade de combate como por sua capacidade incrível de beber. A Gangue parece não possuir muitos membros, mas ladrões e homens de armas sem caráter parecem estar se unindo à Gangue com objetivos criminosos. Todos os membros da gangue possuem uma tatuagem de dragão nas costas, usada como sinal de batismo no grupo.

O Império: Diz a lenda que o antigo Império de Ouro existiu onde hoje se encontra uma das maiores florestas do mundo e que em suas ruínas se escondem segredos incríveis sobre a Iluminação, além de muitas riquezas, obras de arte e artefatos mágicos. Muitos aventureiros se embrenham pela floresta em busca destes tesouros, mas parecem nunca conseguir retornar em segurança. Isso ajudou a criar uma aura de mistérios sobre a região. A verdade é que o local serve de esconderijo para vários Místicos Bandara que tentam reerguer o antigo Império de Ouro para reviver seu imperador, O grande Rei-Gorila, que dizem ter sido o primeiro Místico e mestre das cinco doutrinas. Os Místicos do Império costumam possuir tatuagens pelo corpo, contendo sinais místicos que supostamente evocam a sabedoria do grande Rei-gorila.

Ordem da Misericórdia: A Doutrina da vida levou alguns Místicos a fundarem uma ordem médica dedicada a conceder aos pobres as mesmas condições de tratamento que os nobres recebem dos clérigos da corte. A ordem se mantém de donativos de aventureiros sem religião e de espólio obtidos pelos Místicos aventureiros que fazem parte da ordem. O povo costuma ver a ordem com bons olhos, mas alguns clérigos pensam neles como uma afronta herética. Os Hospitais da Ordem da Misericórdia costumam ser construções simples, com grandes salões divididos por tendas e biombos em forma quadrangular. Cada Hospital possui um líder Monge ou Sábio e é

comum haver encontros e intercâmbios de Místicos entre os Hospitais, conforme a necessidade de cada local. Os membros da ordem se vestem de branco e azul

Pacificadores: Uma organização criada para defender os mais fracos e manter a justiça nos locais mais distantes dos reinos. Os Pacificadores são paladinos do bem, erguendo seus punhos contra a maldade e em favor dos oprimidos. A maioria esmagadora dos pacificadores são Artistas que usam das artes marciais para fazer justiça, mas também existem Monges e Sábios em suas fileiras. Um conselho de doze Místicos rege a organização ao redor dos reinos e cada um dos doze líderes vive em uma região inóspita diferente. A maioria dos Reis aceita a ajuda dos pacificadores por trabalharem de graça e normalmente em prol da justiça, mas existem governantes que os confrontam por acharem que estão se metendo onde não foram chamados. Vivem exclusivamente de doações do povo e do que eles mesmos produzem através de artesanato, carpintaria e culinária. Os Pacificadores costumam usar uma faixa com dizeres místicos atravessada no lado direito do peito.

Purificadores: Nunca a Doutrina da Entropia foi levada tanto ao extremo como entre os Purificadores. Estes Místicos dedicam-se ao estudo das energias caóticas primais do universo através da destruição e terrorismo. Os Purificadores peregrinam em trios, um mestre e dois discípulos, e se infiltram em grandes cidades com o único objetivo de destruir os marcos do seu progresso. Os Purificadores acreditam que o avanço da sociedade se torna um obstáculo aos que seguem a doutrina da Entropia. Por conta disso tentam deter o avanço da civilização para que o mundo se mantenha em seu estado natural de barbárie. Os mestres Purificadores comandam seus discípulos em ataques terroristas com o intuito de intimidar novos avanços, mas alguns parecem ter um instinto assassino embasado na necessidade de matar os que trazem o avanço. Os mestres purificadores costumam ser Asuras poderosos e não é difícil que Andarilhos Sombrios assumam este papel, uma vez que também tentem de todo modo, obliterar o mundo

civilizado. Seus mantos negros e suas cabeças raspadas costumam denunciar a chegada deles nas cidades, sendo apelidados pelo folclore popular de “Os Três demônios”.

Reformadores: Este pequeno grupo de Místicos vive para recuperar e preservar os conhecimentos dos mestres antigos, criadores das doutrinas atuais. O grupo é composto por Místicos que se aventuram ao redor do mundo em busca de pergaminhos, papiros, sutras e livros com as doutrinas originais. Tudo que conseguem é levado até a biblioteca do monastério no topo da Montanha Divina na região ártica do mundo. Dizem que os Reformadores são liderados por um dragão dourado, mas a verdade é que ninguém tem acesso direto à sala do Dalaumi, o título dado ao Místico que lidera a organização. Os Reformadores vestem turbantes dourados como sinal de seus ideais nobres e sublimes e mantos alaranjados.

Zeladores do Amanhã: Os Zeladores do Amanhã formam um grupo de Místicos dedicados a criar uma rede de informações entre os reinos, a fim de manter a paz e o equilíbrio entre os povos. Os Zeladores são uma sociedade secreta de Místicos que atuam como conselheiros, ajudantes, escribas ou professores nas cortes reais e casas nobres. Sempre conspirando para manter a paz, os Zeladores acabam se envolvendo em intrigas e jogos políticos e por conta disso é mais comum a participação de Sábios do caminho do meio entre os Zeladores. Não existe uma hierarquia definida na organização, mas sabe-se apenas que um ou dois dos Sábios mais influentes da organização possuem sangue real.

Equipamentos

Os místicos podem comprar equipamentos com o tesouro das aventuras e doar o excedente para seus monastérios ou organizações de origem. Esses equipamentos estão restritos a itens pessoais apenas, no intuito de auxiliá-lo em sua jornada para Iluminação

Armas exóticas

Segue abaixo uma lista de novas armas, que podem ser usadas por Místicos, Homens de armas, Ladrões e até Clérigos (armas de contusão marcadas com um “*”).

Bastão triplo: Tido como uma variação mais complexa do Nunchaku o bastão triplo possui 3 secções de madeira ou metal conectados por correntes ou cordas. A vantagem é que esta arma pode ser usada como uma arma de haste quando em forma de bastão (1d8 de dano) ou como uma arma corpo-a-corpo versátil como o nunchaku (1d6 de dano).

Bumerangue: É uma arma ligeiramente curva, feita de madeira e que pode retornar ao seu usuário após ser arremessada. Após acertar um alvo o bumerangue cairá no chão, mas caso erre o alvo, os ventos estejam tranquilos e haja um espaço considerável, voltará para o ponto de partida no final do turno em que foi lançado.

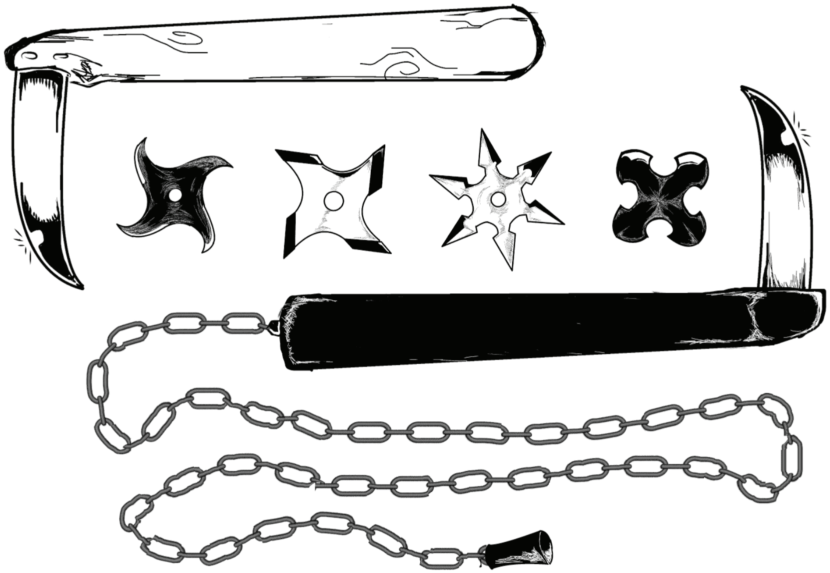
Chakram: Um disco de madeira ou metal, vazado no centro e com uma lâminada na borda. É uma arma de arremesso que pode cortar hastes de armas (em críticos), cordas e até correntes. Pode ser usado como uma arma de combate corpo-a-corpo também, mas normalmente seu uso mais voraz é como arma de arremesso, por conta da capacidade que possui de ricochetear e

T 5-6: Armas exóticas

Arma	Tam.	Dano	Alcance	Iniciativa	Preço	Peso
Bastão triplo*	M	1d8/1d6	3	+4	5 PO	3kg
Bumerangue*	P	1d3	15/30/45	+6	4 PO	0,5kg
Chackram	M	1d8	-	+5	15 PO	1kg
Chapéu laminado	P	1d6	3/6/9	+5	10 PO	1,5kg
Garras de Urso	P	1d4	-	+7	15 PO	2kg
Guan Dao	G	2d6	3	+0	20 PO	15kg
Kama	P	1d4	3/6/9	+5	4 PO	1kg
Katar	P	1d4	-	+10	10 PO	1kg
Kunai	P	1d4	10/20/30	+7	5 Po	0,2kg
Kusarigama	M	1d4	2/4/6	+5	8 PO	3kg
Leque Laminado	P	1d6	1/2/3	+7	30 PO	1kg
Nunchaku*	P	1d6	-	+8	2 PO	1,kg
Sai	P	1d4	5/10/15	+5	8 PO	3kg
Shuriken	P	1	10/20/30	+7	4 PP	0,1kg
Tonfa*	M	1d6	-	+5	4 PO	5kg

pegar seus alvos de surpresa. Um teste de Inteligência bem sucedido pode ser feito para calcular o ricochete a fim de pegar o alvo surpreendido. Um erro nos cálculos normalmente resulta em erro no arremesso da arma e uma penalidade de -2 deve ser aplicada ao teste de Inteligência para cada ricochete da trajetória além do primeiro. Assim como o bumerangue, após acertar um alvo o chakram cai no chão.

Chapéu Laminado: Um chapéu cuja borda inteira possui uma lâmina retrátil muito fina e afiada, capaz de causar grandes estragos quando usada com força e velocidade. Sempre que o seu usuário for o primeiro a atacar em um combate, poderá considerar o alvo surpreso caso este não conheça a arma. Um pequeno botão na parte inferior da aba é usado para retrair a lâmina.



Garras de Urso: Esta manopla revestida de ferro possui entre duas a três laminas curtas fundidas e bem alicerçadas. A única vantagem desta arma é sua alta velocidade e a certeza de não sofrer um desarme em combate.

Guan Dao: Uma arma de haste muito poderosa e lenta. Possui uma lâmina larga com um gancho adornado com adereços como lenços ou argolas. É uma arma de difícil uso, mas pode desferir golpes precisos e mortais.

Kama: Semelhante a uma pequena foice, a Kama é na verdade um instrumento de agricultura usado por fazendeiros, mas que pode ser usada como arma facilmente. A Kama também pode ser arremessada.

Katar: É uma arma composta de uma lâmina de adaga presa em um bracelete ou soqueira, para que possa formar uma extensão do braço. Muito usada por assassinos por sua velocidade, precisão e silêncio. São perfeitas para perfurar armaduras. Um personagem lutando com duas destas armas (uma em cada mão) causa críticos com 19 e 20 nas rolagens de ataque.

Kunai: Consiste em uma lâmina diminuta com um grande furo no cabo destinado a amarrar cordas, mas podem ser arremessadas à longas distâncias. A Kunai é uma arma muito eficiente e que pode ser destinada para diversos fins, desde arremesso até suporte para escalada ou preparo de armadilhas. Seu tamanho também facilita sua ocultação, existindo uma chance de 1 em 6 de que sejam encontradas em revistas realizadas por personagens comuns. Ladrões podem encontra-las ou esconde-las facilmente com um teste de Pungar.

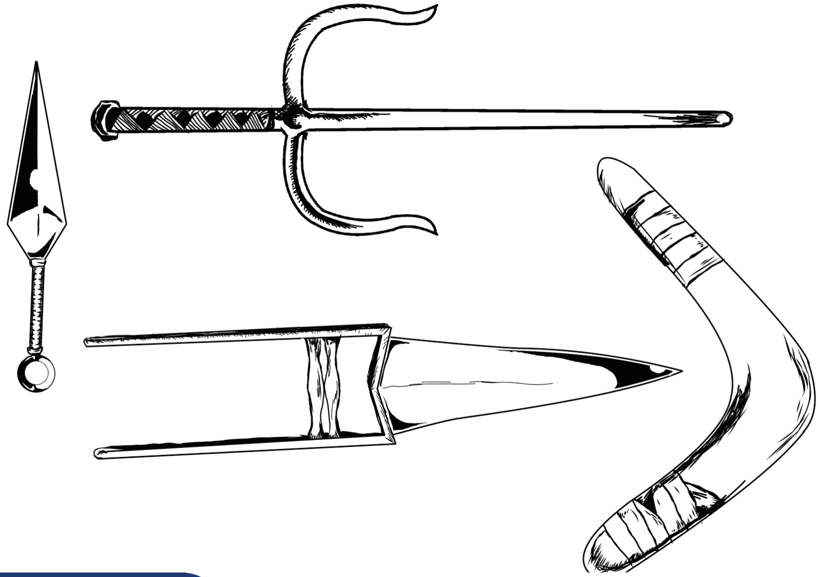
Kusarigama: Esta arma consiste de uma Kama comum presa a um peso de metal através de uma longa corrente. Em seu turno, o jogador pode escolher entre três tipos de usos que podem ser dados ao Kusarigama. Atacar com o peso de metal um alvo que esteja a até dois metros de distância, usar a corrente e o peso para desarmar ou imobilizar um inimigo (+2 no ataque) à sua frente ou usar a Kama para atacar os alvos próximos.

Leque Laminado: É arma inicialmente parece apenas um leque inofensivo, mas uma observação maior revelará

pequenas lâminas saindo das hastes que compõem o item. A grande vantagem desta arma é que se o seu usuário for o primeiro a atacar, poderá considerar o alvo surpreso, caso este não conheça a arma.

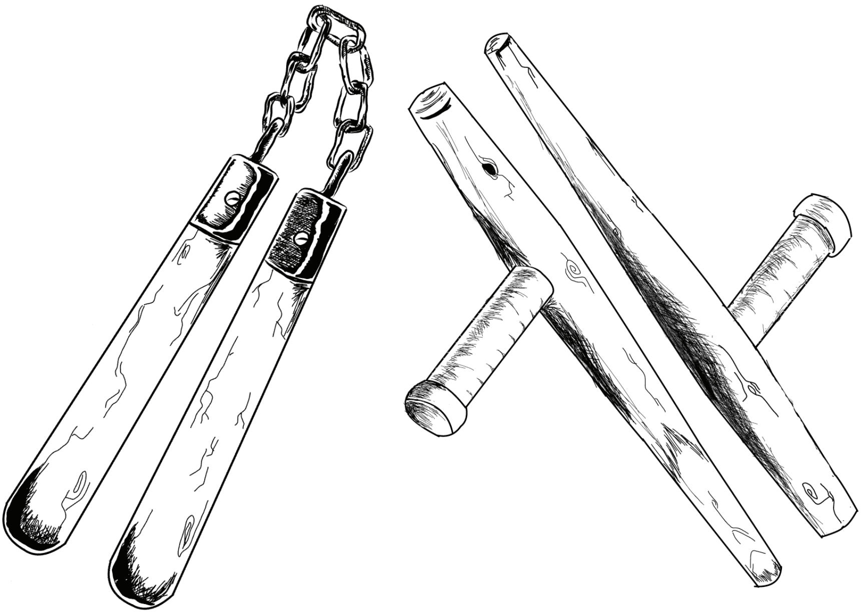
Nunchaku: Arma composta de duas secções de madeira ou ferro de aproximadamente 30cm e conectados por uma corda ou corrente curta. Seu uso se faz através de rápidos e velozes movimentos em ângulos inesperados que podem iludir e distrair os adversários antes de um rápido golpe, por isso pode-se utilizar o ajuste de ataque da Destreza ao invés da Força ao usá-lo em combate.

Sai: Esta arma assemelha-se um pequeno tridente com o dente central mais longo. O Sai é muito versátil, sendo utilizado como arma de arremesso e defesa contra armas de lâminas pequenas e médias. Com um acerto crítico é possível desarmar o inimigo ao invés de causar-lhe dano. Armas com lâminas pequenas ou medias podem ser projetadas a uma distância em metros igual ao ajuste de dano da Força do usuário.



Shuriken: Estas pequenas armas possuem várias formas, mas as mais comuns são losango, cruz e estrelada com 4 ou 8 pontas. As shurikens são leves e facilmente arremessadas, por isso é possível arremessar um número de shurikens igual ao ajuste de ataque proporcionado pela destreza, entretanto cada ataque será realizado com -2 e os alvos precisam estar em um angulo de 90º do personagem (*Exemplo: se o personagem possui Destreza 15, poderá arremessar dois shurikens com uma penalidade de -2 em cada arremesso).*

Tonfa: Um bastão sólido de madeira com uma empunhadura perpendicular em uma das pontas. O bastão tende a ficar rente ao antebraço durante movimentos defensivos e girado em torno da empunhadura em movimentos ofensivos. Assim como o Nunchaku e o Bastão triplo, a Tonfa pode ser manuseada com o ajuste de ataque da Destreza ao invés da Força. Um personagem usando um par de Tonfas recebe +1 na CA contra ataques que possam ser bloqueados pela arma.



Itens mágicos

Alguns itens mágicos são do conhecimento comum e interesse particular dos Místicos. Segue abaixo uma relação de novos itens mágicos.

Amuleto Kármico da Lotus (Caótico): Esta linda joia dourada representa uma flor de lótus que pode ser usada como broche, colar ou amuleto. De qualquer maneira, basta que o item esteja sendo carregado para que seus efeitos funcionem. O item é um regulador da sorte e azar do seu portador e por isso ele tenta igualar o numero de acertos e falhas críticas que beneficiam ou prejudicam o personagem. Sendo assim, sempre que o portador obtiver um acerto crítico o amuleto garantirá uma falha crítica futura e vice e versa. Os efeitos são zerados a cada dia e não se acumulam, então é impossível reter 2 acertos ou falhas críticas sem que o contrapeso ocorra. O Mestre controla os momentos onde os efeitos entram em ação, exceto no caso de abandono do amuleto, onde a compensação kármica acontece imediatamente de forma brusca.

Amuleto da boa-ventura (Ordeiro): Este pequeno objeto parece uma fita fina com um emaranhado de fios coloridos trançados em uma das pontas. Este item é um amuleto que deve ser amarrado em um objeto ou no corpo do usuário para que possa

manifestar seus poderes mágicos. O tipo de beneficio gerado varia conforme o local onde a fita é amarrada:

Arma - A arma é considerada mágica;

Armadura - A armadura ganha RD 1/magia;

Pulso - O usuário recebe +1 em todos os ataques com a mão;

Tornozelo - O usuário se desloca 3m a mais por turno;

Escudo - O escudo recebe +1 de bônus defensivo;

Bíceps - O usuário recebe +1 em todos os testes de força

Cabelos ou orelha - O usuário recebe +1 nas JP(Sab)

Símbolo sagrado - O usuário recebe +1 nos testes de afastar mortos-vivos

Ferramentas de ladrão - O usuário recebe +10% nos talentos de ladino.

Grimório - O usuário pode lançar uma magia de 1° circulo extra a cada dia.

Mochila - O usuário pode carregar 20Kg a mais de equipamentos.

Bastão mágico (Ordeiro): Este simples bastão nem parece ser o bastão mágico das lendas antigas. Esta arma é um cajado +2 que possui a capacidade de aumentar e reduzir seu tamanho, atingindo até 10 metros. Sempre que alguém sofre um ataque à distância do bastão pela primeira vez pode ser considerado surpreendido.

Bandana do sábio (Neutro): Aparentemente é uma bandana normal feita de seda negra e sem estampas, mas quando vestida por um Místico uma estampa mágica surge em sua testa. O desenho de um olho se apresenta como o lendário terceiro olho do sábio. Este item permite ao Místico adicionar seu ajuste de proteção da Sabedoria em sua Classe de armadura. Além disso, o Místico nunca será pego de surpresa ao vestir este item.

Ídolo do Grande Mestre (**variavel):** Cada uma destas pequenas estatuetas de jade representa um dos Grandes Mestres Místicos de uma das 5 grandes Doutrinas. Nenhum poder emana da estatueta até que esteja nas mãos de um Místico adepto da Doutrina específica. Neste caso a estatueta serve de fonte de sabedoria, inspiração e boa sorte. Sempre que estiver em contato direto com o ídolo o Místico receberá

+10% de todos os pontos de experiência que conquistar. Cada Ídolo possui o alinhamento adequado ao Grande Mestre que representa.

Incenso Astral (Neutro): Um personagem que vier a meditar sob a fumaça gerada pela combustão deste incenso conseguirá realizar uma viagem astral. O espirito da pessoa sairá do seu corpo e poderá viajar mundo a fora. A viagem dura por 1d6 x 10 minutos. Neste tempo o corpo do viajante fica inconsciente enquanto seu espírito viaja a 500km/h. A viagem astral só pode ser detectada por meios mágicos e na forma astral um personagem sofrerá danos apenas de inimigos que estejam em forma astral também. Assim como na magia astral, se o corpo do viajante for deslocado mais de um quilometro de distancia, o personagem ficará preso à forma astral.

Incenso da exaltação (Neutro): Este incenso místico possui a capacidade de aumentar em 2 um atributo específico do personagem que medite durante uma hora sob a fumaça exalada por sua queima.

Incenso da inspiração (Ordeiro): A fumaça gerada por este incenso é capaz de canalizar energias positivas, similares aos benefícios da magia Benção, mas com efeitos duradouros de 1d6 horas. Todos que inspirarem esta fumaça por dez minutos sentirão os efeitos.

Juzu do iluminado (Ordeiro): Este simples juzu é similar a qualquer rosário, mas possui apenas 100 contas vermelhas. Em cada uma de suas contas há um símbolo místico diferente que representam efeitos mágicos disponíveis através de mantras específicos. Cada vez que um efeito é conjurado a conta referente ao mesmo se torna branca e perde sua utilidade. Os efeitos que podem ser conjurados pelos mantras são: Curar ferimentos moderados, Oração, Benção, Roupa encantada, Santuário, Dissipar magia, Clarividência, Cativar animais, Purificar alimentos e Adivinhação. Cada efeito pode ser usado apenas 10 vezes e entoar os mantras leva um numero de turnos iguais ao círculo da magia em questão.

Katar Assassina (Caótico): Um Katar de lâmina negra com símbolos arcanos em sua superfície. Inicialmente é uma arma +1, mas seus poderes sombrios são ativados quando dois exemplares são empunhados simultaneamente por um Assassino (especialista). Nesta situação os Katares se revelam armas +3. Além disso, ataques pelas costas causam críticos com um 18 natural na rolagem de ataque e todo acerto crítico obriga o alvo a realizar uma JP(Con) para evitar que sua alma seja dragada pelas lâminas. A essência caótica destas armas afetam seu portador também, que deve realizar uma JP(Con) para evitar que sua alma seja dragada sempre que obtiver uma falha crítica usando a arma.

Kunai explosiva (Caótico): Estas pequenas kunais são feitas de um metal vermelho estranho que possui um odor peculiar de enxofre. Possuem um bônus de melhoria mágico de +1, mas seu grande poder reside nas explosões que elas geram ao se pronunciar a palavra mágica de ativação. As explosões acontecem 1d3-1 turnos após a palavra mágica ser pronunciada, sendo que um resultado zero significa uma explosão

imediata. As explosões possuem 1 metro de raio e causam 3d6 de dano, sendo possível realizar uma JP(Des) para evitar metade deste dano. Em casos de falhas críticas a explosão acontece ainda nas mãos do personagem.

Lâmina do General (Neutro): Segundo as lendas, a Lâmina do General foi a Guan Dao usada por um grão-mestre das artes marciais e general do antigo império do Rei-Gorila. A arma possui 50 quilos e só pode ser usada por personagens com Força 18. Aqueles que puderem empunha-la em combate, perceberão seu poder de destruição. A Lâmina do General é uma arma +2 que causa 2d10 de dano e o triplo disto em acertos críticos.

Leque dos quatro ventos (Caos): Este ornamentado leque possui a capacidade diária de gerar e controlar desde brisas até furacões. É necessário que se abane o leque uma vez para cada intensidade de vento pretendido, entretanto, existe uma chance de 5% (por abanada) do item funcionar mal e acabar criar um furacão incontrolável, com o dobro da velocidade e dos estragos causados que permanecerá ativo por uma hora.

- Brisa: ventos de até 10km/h capazes de movimentar as folhas das árvores e bandeiras.

- Ventania: ventos de até 50km/h capazes de balançar árvores e reduzir em 2 o movimento de criaturas pequenas e 1 das médias.

- Tempestade violenta: ventos de até 130km/h capazes de derrubar árvores, causar danos em construções e tirar criaturas médias do chão violentamente. Criaturas grandes sofrem redução de 3 no movimento.

- Furacão: ventos superiores à 130km/h capazes de estragos graves em construções, tirar criaturas grandes do chão e até mesmo causar a morte instantânea de criaturas médias. As criaturas enormes sofrem redução de 3 no movimento.

Manopla da obliteração (Caótico): Este par de manoplas de ferro revestidas com couro de touro possui símbolos místicos antigos que revelam

poderes incríveis. Enquanto usar este par de manoplas o usuário possuirá a capacidade de desferir socos devastadores que causam +1d6 de dano por golpe, sendo que em casos de acertos críticos os alvos são projetados 3d6 metros, podendo receber danos extras em caso de colisões ou quedas, mas no caso de falhas críticas o item causa dores horríveis ao seu portador, que perderá o próximo turno se contorcendo de dor.

Manopla do Mestre (Neutro): Este par de manoplas de couro revestido com placas de metal é uma poderosa arma +2 que causa 1d6 de dano, mas um Místico pode usá-la com seu bônus de dano desarmado. Uma vez ao dia o usuário pode conjurar sobre si a magia velocidade.

Manto do Mestre (Neutro): Uma vestimenta nobre, ornamentada com faixas de seda pura e com estampas elaboradas que representam força, coragem e poder. As lendas dizem que estes mantos foram impregnados com a alma de grandes mestres Místicos que os vestiram no passado. Esta vestimenta concede aos Místicos (e somente a eles) uma Classe de Armadura igual à cota de malha e é o único item mágico de proteção que pode ser usado por qualquer Místico, pois seu bônus não é oriundo de magia arcana comum, mas da empatia da alma dos grandes mestres que o vestiram e o seu atual usuário.

Manto do sábio (Neutro): Esta vestimenta simples e humilde concede ao seu usuário uma proteção mágica especial. Nenhuma ilusão ou mentira poderá enganar quem a vestir, entretanto vesti-la proíbe a emissão de palavras mentirosas ou conjuração de efeitos de ilusão.

Mascara do Oni (Caótico): Esta máscara retrata um ser espiritual conhecido como Oni. Qualquer criatura que vista esta máscara se torna imune ao medo e 3x ao dia pode emitir um grito assustador capaz de causar os efeitos da magia Medo em seus inimigos.

Odre dos sedentos (neutro): Aparentemente este item é um odre comum feito de couro animal, entretanto sua grandiosidade se encontra na capacidade

ampliada de reter líquidos. Um total de mil litros podem ser armazenado neste odre. Muitos Mestres Bêbados dedicam parte de suas vidas na busca por um exemplar destes odres.

Sai do Pacifismo (Ordeiro): Estas armas são muito utilizadas por Monges pacifistas por possuírem um potencial defensivo enorme. O Sai do Pacifismo é uma arma de prata +2 que permite quebrar lâminas pequenas e medias com um acerto crítico. Apenas lâminas comuns ou mágicas com bônus de +1 podem ser quebradas por esta arma.

Sandália da Pluma suave (Ordeiro): Este par de sandálias de palha, aparentemente normais, concede ao seu portador a capacidade de ignorar quedas como a magia Queda Suave 3x por dia.

Sutras da Iluminação (Ordeiro): Grandes mestres Místicos da antiguidade regis-

traram suas pérolas de sabedoria por escrito. Estes textos são raríssimos e possuem conhecimentos inimagináveis. A mera leitura e pratica dos seus ensinamentos durante um ano possibilita o aumento do valor de um atributo (40% de chance de aumentar em 1 um atributo especificado pelo Sutra). Os benefícios gerados não podem ser repetidos, mas várias pessoas podem se beneficiar de suas revelações.

Shuriken da morte (Caótico): Esta arma foi encantada com poderes sombrios e misteriosos. Sempre que um alvo for atingido por ela deverá realizar uma JP(Com) para evitar uma morte instantânea. Criaturas mortas por esta arma se tornam fantasmas e passam a assombrar a região onde morreram. Em casos de falha crítica no ataque, o usuário morrerá após um ataque súbito de dezenas de fantasmas e não poderá ser revivido, passando a assombrar a região onde morreu.

Turbante de Jade (Neutro): Um fino turbante feito de seda verde e ornamentado com uma pedra preciosa finamente lapidada (normalmente uma Jade). Este turbante concede a quem o vestir uma capacidade de prever ameaças eminentes que representa +2 na Classe de Armadura, JP, Surpresa e +30% de chance de encontrar armadilhas. Alguns mestres podem permitir que qualquer Místico use este item, pois seu bônus de defesa é intuitivo e não deflexivo.

Monstros

A seguir temos uma pequena relação de novos monstros contextualizados com o misticismo e esoterismo dos Místicos. Alguns destes monstros são seres espirituais, um tipo especial de criatura.

Seres espirituais: Diferente de fantasmas que são mortos-vivos ou demônios que são de outros planos, os seres espirituais são oriundos de uma dimensão paralela que se conectam ao plano material primário constantemente, não por portais convencionais, mas através condições imprevisíveis e caóticas como: certos tipos de sonhos, fases da lua, estações do ano, condições climáticas, datas específicas, rituais ocultos ou até mesmo emanações emotivas muito fortes.

Seres espirituais costumam ter proteções especiais, habilidades sobrenaturais e conhecimentos sobre artes marciais, magia, o cosmos e seus grandes mistérios. Um ser espiritual que seja morto no plano material primário pode ser banido para uma dimensão paralela espiritual (5% de chance) ao invés de ser destruído. Este fenômeno ocorre aleatoriamente e o ser espiritual permanecerá 1d4 semanas se recuperando do trauma sofrido, para somente após 1d10 anos poder retornar ao plano material primário.

Andarilho Sombrio

(Médio e caótico /Qualquer)

Encontros: 1 ou 1d4 em um monasterio

Prêmio: 50% e 1 item mágico, 540 XP (5DV), 900 XP (7DV) ou 1450 XP (9DV)

Movimento: 15m

Moral: 12

FOR 12 **CON** 13 **SAB** 15

DES 20 **INT** 10 **CAR** 8

CA: 18 *(treinamento de artes marciais)*

JP: 11

DV: 5, 7 e 9

RM: 0% (5DV) 10% (7DV) 20%(9DV)

RD: 0(5DV) 5/Magia (7DV) 10/ Magia(9DV)

#Ataques

2 Golpes desarmado +1/DV (1d8 +1)

Nem todos os Místicos que seguem a Doutrina da Entropia conseguem resistir ao contato com as energias caóticas primais do universo. Os Andarilhos Sombrios foram Místicos que abandonaram sua busca por Iluminação e se entregaram a uma existência dominada pela fúria, megalomania e obsessão pelo poder. Os Andarilhos Sombrios não são mais seres comuns, pois foram corrompidos pelo caos primordial e se tornaram seres espirituais caóticos. Sua aparência física é sombria, sua pele costuma ser acinzentada, seus cabelos possuem um aspecto desordenado e uma tonalidade escarlate igual a dos olhos. Os Andarilhos Sombrios são solitários, embora tenham o costume de convocar Onis inferiores para auxilia-los em seus objetivos. A motivação dos Andarilhos Sombrios é a busca de relíquias místicas, conhecimentos perdidos e tudo que possa aumentar seu poder de destruição.

Desejo assassino: Os Andarilhos Sombrios lutam possuídos por um desejo assassino brutal, por isso, sempre que obtiverem um acerto crítico causarão o triplo do dano.

Ataque explosivo: 3x por dia os Andarilhos Sombrios podem canalizar energia caótica para atacar seus inimigos com esferas de energia explosivas. Este ataque é similar a uma Bola de Fogo que causa 1d6 pontos de dano por DV do Andarilho Sombrio.

Convocar Oni inferior: 1 vez por semana um Andarilho Sombrio com

9 dados de vida pode conjurar 2d4 Onis inferiores para lhe auxiliarem durante 24 horas. A convocação se dá através de um ritual de 10 minutos que envolve queima de incenso, cânticos antigos, mantras antigos e manipulação de energias caóticas primordiais. Os Onis inferiores surgem da fumaça dos incensos e se tornam totalmente fieis ao Andarilho Sombrio que os conjurou.

Ideias para aventuras

Um Andarilho Sombrio passa a assassinar Asuras inocentes por vingança;

Um Andarilho sequestrou o rei dos Bandara e os coagiu a incendiar cidades próximas;

Vários Andarilhos se reuniram para conjurar um Oni superior na cidade.

Bandara

(Médio ordeiro/ montanhas e florestas)

Encontros: 2d4

Prêmio: 10% 100 XP

Movimento: 9

Moral: 9

FOR 10 CON 10 SAB 12

DES 18 INT 9 CAR 10

CA: 17 *(armadura de couro e par de tonfas)*

JP: 14

DV: 2 (8/16)

#Ataques

2 Golpe desarmado +2 (1d6)

2 Tonfa +6 (1d6)

Os Bandara são uma misteriosa raça de símios inteligentes. Reclusos nas montanhas e florestas, costumam viver sem contato com outros povos e reinos. Lendas dizem que eles foram macacos comuns que após doutrinamento dos grandes mestres Místicos, ascenderem à uma existência superior, para então poderem guardar os antigos templos e tesouros destes mestres. Os Bandara estão entre os melhores artistas marciais do mundo, sendo mestres no uso da Tonfa e meditação, por isso, invadir os templos e roubar os seus tesouros pode ser impossível. Embora sejam pacíficos, os Bandara adoram testar suas habilidades marciais e costumeiramente se colocam em duelos. Na verdade esta é a melhor maneira de se barganhar com um Bandara, no combate corpo-a-corpo.

Mobilidade: Os Bandara podem se movimentar livremente entre árvores e superfícies íngremes, além de manter o equilíbrio em qualquer superfície estreita. Seus saltos costumam superar os 5 metros de altura e seu movimento em escalada é tão rápido quanto em terra firme. Um Bandara consegue se erguer do chão imediatamente após uma queda e sem consumir qualquer uma de suas ações.

Ideias para aventuras

O grupo precisa atravessar a selva dos Bandara, mas duelos e desafios são o pedágio;

Alguns Bandara foram enfeitiçados e passaram a atacar as cidades próximas;

O grupo busca um artefato que é guardado pelos Bandara em um templo na selva.

Montidae

(Médio neutro/ Regiões trópicais)

Encontros: 1d4+2

Prêmio: 0% 150 XP

Movimento: 3, voo 24

Moral: 10

FOR 13 **CON** 10 **SAB** 16

DES 15 **INT** 8 **CAR** 5

CA: 17 (armadura natural)

JP: 14

DV: 2 (8/16)

#Ataques

2 garras +5 (1d8+1)

1 mordida +3 (1d4+2)

Semelhantes a um Louva-a-Deus gigante (2 metros de altura), os Montidaes são seres espirituais que vivem em bandos protegendo áreas selvagens que abrigam o túmulo de grandes Monges. As lendas dizem que estas criaturas foram geradas a partir das gotas de suor do antigo Monge que criou o estilo de artes marciais conhecido como Arte do Louva-a-Deus. Alguns Monges adeptos da Doutrina da Vida já conseguiram extrair ensinamentos de Montidaes e alguns até mesmo usaram tais seres espirituais como montarias durante conflitos contra Onis.

Existe uma sub-espécie de Montidaes caóticos, os Garras da Noite, que vivem para caçar os mortais do plano material primário, normalmente mamíferos grandes em terras distantes e selvagens. Estes monstros são reconhecidos pela coloração branca de sua pele quitinosa.

Combate: A despeito da veracidade das lendas de sua origem, os Montidaes possuem leveza, agilidade e graciosos movimentos que lembram artistas-marciais. Em combate as suas patas dianteiras atuam como garras mortais e sua capacidade de voo os transformam em máquinas de matar. Costumam alvejar os inimigos com investidas aéreas, partindo para o combate direto apenas em último caso, ou se os inimigos tentarem fugir.

Investida aérea: Enquanto estiver voando a toda velocidade, os Montidae possuem +2 na CA, JP(Des) e ataques.

Agarrar: Um Montidae pode agarrar uma criatura média ou menor que seja atingida por suas duas garras em um mesmo turno. O alvo deverá realizar um teste de força a cada rodada para tentar se livrar, caso contrário sofrerá automaticamente o dano de mordida da criatura.

Ideias para aventuras

Os Garras da Noite estão devastando cidades humanoides e precisam ser detidos;

O líder dos Montidae exige uma serie de tarefas para ensinar algum segredo ao grupo;

Um ser espiritual muito poderoso está transformando os Montidae em Garras da Noite.

Oni Inferior

(Grande e Caótico/Qualquer)

Encontros: 1d6

Prêmio: 10% 495 XP

Movimento: 5m

Moral: 10

FOR 22 **CON** 15 **SAB** 10

DES 10 **INT** 8 **CAR** 10

CA: 12 *(armadura de couro)*

JP: 13

DV: 5+1 (21/41)

RM: 25%

RD: 10/Magia

#Ataques

Clava de ferro gigante +9 (2d8+6)

2 Punhos +6 (1d8+6)

O termo Oni é utilizado para categorizar uma série de seres espirituais caóticos. Onis inferiores são seres grosseiros, sádicos, cruéis e violentos. Uma personificação completa do Caos. Seu corpo é bruto e forte como o de um ogro, sua pele varia de azul a vermelho e seus cabelos costumam ser pretos ou brancos. A boca enorme ostenta presas; as orelhas são pontiagudas e a face bestial possui chifres na testa.

O que leva ao surgimento de um Oni inferior no plano material primário é incerto, mas lendas falam sobre vingança contra tiranias e injustiça. Também são conhecidos e temidos por proliferarem o caos, a matança e

violência de forma exacerbada, tanto que vários Místicos recomendam uma série de amuletos e pequenos rituais que podem ser usados para afastar a presença indesejada dos Oni inferiores.

Combate: Quando precisam lutar fazem uso de sua aura de medo para enfraquecer o moral dos adversários. Normalmente os Oni inferiores utilizam grandes clavas de ferro para esmagar os inimigos em combate corporal. Confiando em sua resistência a magia os Onis inferiores preferem se focar nos adversários que parecem mais corajosos e resolutos.

Medo: Os Onis inferiores emanam uma aura de medo que faz qualquer personagem com menos de 2 dados de vida fugir amedrontado. Criaturas que possuam entre 2 a 4 dados de vida podem fazer uma JP(Sab) para evitarem o medo e as criaturas com mais de 4 dados de vida são imunes ao efeito. Personagens amedrontados que sejam obrigados a lutar (ex: sem rota de fuga) sofrerão -2 em suas rolagens de ataque e JP.

Ideias para aventuras

Onis inferiores tentam matar crianças de uma vila para equilibrar a balança ordem x caos;

Um antigo cemitério de monges é invadido por Onis inferiores, impedindo o descanso das almas dos místicos e profanando as energias do local de meditação.

Onis sequestraram todas as virgens da corte do reino e pretendem vgerar filhos nelas.

Raposa flamejante

(Grande e caótico / Qualquer)

Encontros: 1

Prêmio: 100% e 1d4 itens mágicos 2750 XP

Movimento: 24m

Moral: 10

FOR 14 **CON** 12 **SAB** 10

DES 18 **INT** 14 **CAR** 8

CA: 20

JP: 11

DV: 12 (48/96)

RM: 35%

RD: 15/Magia

#Ataques

1 mordida + 14 (2d8 +2 + fogo)

1 Cauda de fogo +8 (1d6 + fogo)

As Raposas Flamejantes são criaturas espirituais malignas que possuem vasto conhecimento e sabedoria. Seus pelos são negros e seu corpo possui 3 metros de altura. De sua cauda ardem chamas continuamente e seu hálito é flamejante. Muitos Místicos tentam firmar acordos em troca de sua sabedoria, mas normalmente estas criaturas pensam apenas em enganar, iludir e destruir a paz da vida das pessoas. Sua origem é incerta e seus objetivos obscuros, mas os fatos conhecidos fazem as Raposas Flamejantes serem temidas por sua língua ferina, mente sórdida e surtos piromaníacos. Lendas dizem que estas criaturas chegam a acasalar com humanos e geram proles com poderes sobrenaturais, embora sem traços físicos de uma raposa.

Sopro flamejante: 3x ao dia a Raposa Flamejante pode soprar fogo sobre seus inimigos. A baforada tem um alcance de 15 metros e causa 5d6 de dano. Uma JP(Des) reduz o dano à metade.

Chamas: Tanto a cauda de fogo mágico, o sopro flamejante e as mordidas ateiam fogo em seus alvos. Os danos são de chamas pequenas e é necessário um turno para apaga-las totalmente.

Habilidades mágicas: a Raposa Flamejante pode conjurar algumas magias. Entre suas capacidades estão Bola de fogo, Reflexos e Velocidade

1x por dia, além de Esfera Flamejante, Ilusão, Medo e Dissipar magia 3x por dia. Para efeito de duração, dano, alcance, área e efeitos, considere que a Raposa Flamejante conjura magias como um mago de décimo nível.

Dissimulação: As Raposas Flamejantes são extremamente manipuladoras e dissimuladas. Elas podem assumir forma humana à vontade, mas nesta forma não podem utilizar nenhuma habilidade mágica, exceto Sugestão 3x ao dia. Sempre que se transforma, um traço vermelho pode ser visto na nova forma assumida, seja na cor dos cabelos, roupa ou equipamentos. Seja qual for a transformação, o carisma da forma assumida será 18.

Imunidades mágicas: Estas sábias criaturas são completamente imunes à dominação mental, ilusões e invisibilidade. Além disso, todos os danos causados por fogo serão reduzidos pela metade.

Ideias para aventuras

A raposa sequestrou um príncipe recém-nascido que diz ser seu filho com a rainha;

A raposa assumiu a forma de um Nobre local e está causando intrigas na corte;

A lua ficou vermelha e um bando de raposas enlouquecidas passou a atacar as cidades.

Apêndice I: Regras opcionais

Embriaguez

As regras apresentadas aqui têm como objetivo simular os efeitos da embriaguez e determinar a resistência ao álcool de cada personagem. É notório que as tavernas são ambientes muito comuns na maioria das campanhas de fantasia medieval e se levarmos em conta que algumas raças (como anões, por exemplo) parecem ter grande predileção por cervejas e bebidas alcoólicas mais fortes, estas regras podem trazer alguma diversão à mesa.

Teor alcoólico: Cada bebida possui um teor alcoólico distinto, sendo assim, cabe ao mestre determinar o quão forte é uma bebida em seu jogo. Estas regras usam a *Caneca de Cerveja* comum como a *Dose Padrão* para os cálculos e testes. Bebidas mais fortes deveriam valer duas doses e bebidas mais fracas deveria valer meia dose.

Ingestão moderada: Cada personagem é capaz de beber um número de doses igual a 1/3 do seu valor de constituição (arredondado para baixo), antes de correr o risco de embriagar-se.

Ingestão em jejum: Os personagens que estiverem em jejum perderão 2 doses de sua capacidade de ingestão moderada.

Exemplo: Um humano com constituição 15 pode beber 5 canecas de cerveja antes de correr risco de se embriagar. Este valor cai para 3 canecas de cerveja caso o personagem esteja em jejum.

Ingestão arriscada: Após extrapolar a capacidade segura de ingestão moderada, o jogador deverá realizar um teste de constituição para cada nova dose ingerida, sendo que cada dose impõe -2 no teste. Uma falha significa que o personagem está embriagado.

Embriaguez: Deve-se rolar 1d% para se determinar o grau da embriaguez do personagem. Se o personagem continuar bebendo o grau de sua embriaguez aumentará em 2d10 a cada nova dose.

(01-30%) Desinibição: O personagem fica falador, inquieto, menos tímido e até mais eloquente.

Reduza em 1 a destreza, inteligência e sabedoria, mas adicione 4 ao carisma.

(31-65%) Excitação: O personagem fica agitado, desastrado e chato, mas ainda se mantém parcialmente lúcido.

Reduza em 2 a destreza, inteligência, sabedoria e carisma.

No dia seguinte existirá 30% de chance de se esquecer dos fatos ocorridos durante a embriaguez

(66-80%) Sentimentalismo: O personagem fica mais emotivo, se tornando triste, depressivo, caindo em prantos ou até mesmo contando segredos aos outros.

Reduza em 2 a destreza, inteligência, sabedoria e carisma.

No dia seguinte existirá 35% de chance de se esquecer dos fatos ocorridos durante a embriaguez

Ressaca: Durante o dia seguinte reduza em 1 a destreza, sabedoria e inteligência do personagem.

(81-95%) Violência: O personagem fica mais agressivo, se tornar violento, inconsequente, impulsivo e iracundo.

Reduza em 2 a destreza, inteligência, sabedoria e reduza em 4 o carisma.

No dia seguinte existirá 35% de chance de se esquecer dos fatos ocorridos durante a embriaguez

Ressaca: Durante o dia seguinte reduza em 1 a destreza, sabedoria e inteligência do personagem.

(95-99%) Mal-estar: O personagem atingiu o seu limite e em poucos instantes estará sem equilíbrio algum, vomitando, caindo de sono.

Reduza em 2 em todos os atributos

No dia seguinte existirá 50% de chance de se esquecer dos fatos ocorridos durante a embriaguez

Ressaca: Durante o dia seguinte reduza em 2 a destreza, sabedoria e inteligência do personagem.

(00%) Coma alcoólico: O personagem extrapola o seu limite e cai em coma.

O personagem cai inconsciente e precisa de cuidados médicos urgentes.

No dia seguinte existirá 70% de chance de se esquecer dos fatos ocorridos durante a embriaguez

Ressaca: Durante 1d4+2 dias o personagem terá -2 em todos os atributos.

O Mestre Bêbado e a embriaguez: Algumas considerações devem ser feitas sobre estas regras quando os personagens a beber são Mestres Bêbados.

Tabela de Acertos críticos

1d6	Resultado
1	Acerto em área vital, dano x2
2	Queda, dano x2 e o alvo cai. É preciso usar uma ação de movimento para se erguer
3	Atordoamento, dano x2 e o alvo fica atordoado por um turno
4	Contusão, dano x2 e o alvo perde metade de seu movimento
5	Contusão grave, como contusão normal, mas o alvo fica com -2 na CA durante o combate
6	Desmaio ou Morte no caso de golpes de Místicos

Eles podem ficar embriagados consumindo apenas sua capacidade moderada.

Não precisam passar pela fase da ingestão arriscada, embora possam fazê-lo.

Não sofrem penalidades em atributos em nenhum grau de embriaguez, exceto nos caso de coma alcoólico.

O grau de sua embriaguez aumenta apenas 1d10 a cada nova dose ingerida.

Tabela de Falhas críticas

1d6	Resultado
1	Ferimento, perde 1d4 pontos de vida
2	esequilíbrio, -1 na CA durante o próximo turno
3	Contusão, perde 1d6 pontos de vida e fica com -2 nos ataques do próximo turno.
4	Contusão grave, como contusão normal, mas a penalidade dura todo o combate.
5	Atinge aliado próximo ao alvo
6	Queda, -1 na CA durante o próximo turno e uma ação de movimento para se levantar

A ressaca não os atinge enquanto beberem diariamente, talvez seja por isso que dificilmente se vê um deles sóbrio por um dia.

Tabela de Críticos para combate desarmado

No livro de regras do Old Dragon existem duas tabelas opcionais de acertos e falhas críticas com efeitos aleatórios para estas situações. As duas tabelas apresentadas a seguir são uma alternativa focada no combate desarmado.

Novas habilidades para armas e armaduras mágicas

No livro de regras de Old Dragon são apresentadas tabelas de poderes especiais para armas e armaduras mágicas com bônus superiores a +1. As tabelas apresentadas aqui pretendem apenas expandir o leque de possibilidades para ajudar a criar novos itens. Adicione o conteúdo das tabelas abaixo nas tabelas homônimas presentes no livro de regras e use 1d20 para determinar os poderes especiais dos itens.

Armas ordeiras (T9-3 pág.106)	
11	Arma falante (INT 3d6+2).
12	Lança magia Remover medo 3x ao dia.
13	Adiciona +1d6 aos danos de acertos críticos.
14	Velocidade +10.
15	Resistência a magia 30%.
16	Acertos críticos com 19 e 20 naturais.
17	Dobro do dano em objetos e construções.
18	Arma de energia capaz de ignorar armaduras e escudos.
19	Lança a magia bola de fogo 3x ao dia.
20	Lança dissipar magia 3x ao dia.

Armaduras e escudos (T9-5 pág.108)	
11	Ignora os efeitos de um acerto crítico.
12	Reduz o tamanho do portador em uma categoria durante uma rodada.
13	Lança queda suave sobre o portador.
14	Lança patas de aranha sobre o portador.
15	Lança ajuda sobre o portador.
16	Lança velocidade sobre o portador.
17	Adiciona +1d6 na força, destreza ou constituição do portador por uma rodada.
18	Redução de dano igual ao bônus da armadura por 1 rodada.
19	Lança reflexos.
20	Lança Concha anti-magia ou Concha de proteção

Armas caóticas (T9-4 pág.107)	
07	Causa medo no alvo em caso de acerto crítico e no portador em falhas críticas.
08	Ataque extra no alvo em caso de acerto crítico ou contra-ataque imediato do alvo em caso de falha crítica.
09	Atordoa o alvo por uma rodada em caso de acerto crítico ou o portador em falhas críticas.
10	Lança benção sobre o portador em caso de acerto crítico ou maldição no caso de falha crítica.
11	Lançavelocidade sobre o portador 3x ao dia ou lentidão em caso de falhas críticas.
12	Resistência a magia 45%, mas dobra os efeitos das magias que atingirem o portador.
13	Arma falante (INT 3d6+2) que possui 30% de chance de se recusar a continuar a lutar em caso de falha crítica.
14	Causa 2d6 de dano de um tipo de energia (fogo, gelo, ácido, eletricidade) em um acerto crítico, mas causa o mesmo dano no portador quando há uma falha crítica.
15	Vampiriza o alvo curando o portador, mas impossibilita o portador de receber cura de outras fontes.
16	Causa o triplo de dano contra um tipo de criatura e metade contra as demais.
17	Acertos críticos com 18, 19 e 20 naturais, mas as falhas críticas acontecem com 1 e 2 naturais.
18	Lança curar ferimentos graves 3x ao dia, mas causa ferimentos graves no portador em caso de falhas críticas.
19	Lança Raio do enfraquecimento 3x dia, mas o alvo é o portador quando uma falha crítica é obtida.
20	Durante um periodo do dia a arma possui o dobro dos poderes, mas durante o outro período do dia não possui poder nenhum.

Apêndice II: Novas raças

Bandara

Os Bandara são uma raça de símios antropomórficos, inteligentes e com antecedentes sobrenaturais. Seus movimentos são mais graciosos do que os dos macacos e seus corpos mais franzinos que os de humanos. Seus pelos variam de cinza a azul escuro e seus olhos costumam ser negros. Os Bandara pesam em torno de 50kg e medem por volta de 1,5m. Vivem em torno de 50 anos.

Suas comunidades tribais vivem em selvas densas e distantes da civilização, mas o espírito competitivo da raça faz com que alguns abandonem seu povo para testar suas habilidades pelo mundo. É notória a aptidão dos Bandara para as artes marciais e sua sensibilidade espiritual proporciona um numero alto de Místicos dentro das tribos.

Embora os filhotes Bandara sejam brincalhões e escandalosos, os adultos costumam ser bem sérios e introspectivos, parte disso se deve ao isolamento no qual vivem. Falam pouco e buscam sempre falar apenas quando possuem algo realmente válido a acrescentar. Sua sabedoria é uma dádiva espiritual e as artes marciais o meio pelo qual expressam suas emoções mais primitivas.

Idiomas: Os Bandara falam um dialeto tribal que mais parece uma mistura de gritos selvagens e urros animalescos típicos dos símios. Os aventureiros

da raça costumam aprender o comum para se comunicarem com os outros povos em suas jornadas.

Modificadores de atributos: Os bandara possuem um aprimorado discernimento do mundo que os rodeia, o que lhes garante +2 em Sabedoria. Por outro lado, são um pouco frágeis, o que lhes concede -2 no valor de Constituição.

Artista marcial: Os Bandara treinam artes marciais desde filhotes e por isso seus ataques desarmados causam 1d6 pontos de dano. A despeito de sua classe, todos os Bandara são proficientes no uso de Tonfas. Místicos Bandara conseguem aplicar o bônus de dano de ataque desarmado mesmo quando estiverem usando tonfas.

Movimentação: Os Bandara podem se movimentar livremente entre árvores e superfícies íngremes sem dificuldades. Seus saltos costumam superar os 5 metros de altura e seu movimento em escalada é tão rápido quanto em terra firme (9 metros). Um Bandara consegue se erguer do chão imediatamente após uma queda e sem consumir qualquer uma de suas ações.

Restrições: A vida na selva acarreta em dificuldades no convívio com povos civilizados e no aprendizado de novos idiomas. Os Bandara só podem falar um idioma além do nativo, independente do valor de inteligência e possuem -15% no modificador de reação com personagens de outras culturas civilizadas.

Bandaras em Jogo

Bandara tendem para a neutralidade em seu alinhamento;

Medem entre 1,30 a 1,60 metros e pesam em torno de 45 a 60 quilos;

Atingem a maturidade aos 12 anos e raramente vivem mais de 100 anos;

Falam seu dialeto nativo e o de um dos povos amigos;

O estilo selvagem lhes confere -15% em testes de reação;

Pelo discernimento e fragilidade recebem +2 em Sabedoria e -2 Constituição;

Causam 1d6 de dano desarmado e sabem usar tonfa;

Movimento base de 9 metros e possuem ótimo equilíbrio;

Maculado

É possível que seres espirituais venham a conceber vida através de um relacionamento bizarro com seres vivos do mundo material primário. Lendas atribuem a este tipo de relação a origem de muitas criaturas fantásticas como mantícoras, medusas, quimeras, elfos negros, esfinges, harpias e até licantropos. De qualquer forma, os Maculados são os únicos descendentes de seres espirituais que heradaram mais características de seu sangue mortal do plano material primário do que a essência sobrenatural de seu ancestral espiritual.

Para todos os efeitos, os Maculados são membros de uma raça comum sem nenhum traço visível de sua herança espiritual. Entretanto, em termos de jogo, algumas mudanças devem ser notadas.

Mácula: Mesmo sem saber de sua herança espiritual, um mestiço acaba se sentindo um pouco isolado do resto do mundo. Isso acontece porque o sangue espiritual clama por um contato com o sobrenatural. É comum que Maculados venham a ser taxados como relapsos, depressivos, antissociais e estranhos, justamente por uma notável falta de interesse pelas coisas da vida comum. Por conta disso, todo Maculado possui um modificador de -20% nas jogadas de reação e uma mácula aleatória. Role 1d6 e confira o resultado a seguir:

1- Criatura da noite: o personagem possui a pele muito pálida e sensível à luz do sol. Quando exposto ao sol não pode usar seu dom espiritual, além de recebe -2 em todos os testes de atributo e jogadas de proteção.

2- Sonâmbulo: o personagem costuma ter surtos de sonambulismo (35% das noites) onde o repouso não é suficiente para repor suas energias e o jogador perde o controle do personagem por 1d4 horas. A cada surto sem repouso aplica-se -1 em todos os testes por falta de repouso.

3- Faminto: O personagem precisa comer o triplo de uma pessoa normal para se manter nutrido. Cada dia sem alimentação adequada gera uma penalidade de -1 em todos os testes.

4- Fragilidade: O personagem possui o corpo muito frágil, o que reduz em 2 o total de pontos de vida ganhos com o avanço de níveis.

5- Vulnerabilidade: O personagem é vulnerável a um tipo de energia (fogo, calor, frio, eletricidade, ácido ou veneno) que causa 150% do dano que causaria a outros personagens.

6- Inabilidade: O Maculado é especialmente desfavorecido em um atributo básico, perdendo 1 ponto além das penalidades existentes.

Dom espiritual: Mesmo o mais fraco dos seres espirituais é capaz de dotar sua prole com dons sobrenaturais especiais. Sempre que um Maculado mestiço nasce é certo que possuirá algum tipo de herança em forma de um dom espiritual aleatório. Estes dons podem ser usados apenas uma vez por dia, mas existe 10% de chance de que o sangue espiritual seja forte o suficiente para conceder um segundo dom espiritual, que será usado uma vez ao dia também. Role 1d20 e confira o resultado a seguir:

1- Garras: O Maculado transforma suas mãos em garras monstruosas que causam 1d6 de dano e funcionam como armas mágicas +2. Este dom atua durante 2d6 turnos.

2- Infravisão: Os olhos do Maculado brilham em um tom avermelhado que lhe permite enxergar no escuro normalmente. A visão se expande a 20 metros de alcance durante 1d6 horas.

3- Faro: O nariz do Maculado se torna um focinho canino permitindo rastrear pelo faro. Durante 1d4 horas o personagem pode rastrear como um Ranger do mesmo nível. O faro anula metade das penalidades para lutar contra criaturas invisíveis.

4- Sensibilidade: O Maculado pode se concentrar para sentir energias sobrenaturais. Isso lhe permite detectar a presença de seres espirituais, mortos-vivos, e criaturas extraplanares num raio de 500 metros por um período de 1d6 turnos. Os olhos do mestiço ficam esbranquiçados ao usar este dom.

5- Regeneração: O Maculado pode regenerar ferimentos causados por

ataques naturais, mas não mágicos. O mestiço regenera um total de pontos de vida por turno igual ao seu modificador de Constituição ou um único ponto, o que for maior. Este dom fica ativo por apenas 1d6 turnos.

6- Anfíbio: O Maculado consegue desenvolver guelras para respirar debaixo da água. Este efeito dura 2d10 minutos.

7- Salto: O Maculado consegue saltar grandes distancias e alturas após um turno de concentração. Este efeito dura 2d6 turnos, período no qual o mestiço consegue saltar 1d4+2 metros de altura ou 2d6+5 metros de distancia.

8- Potência: O Maculado consegue canalizar muita força física em seus braços durante 1d6 turnos. Neste período os braços do Maculado ficam peludos como os de um gorila e sua força recebe um incremento de 2 pontos.

9- Rapidez: O Maculado consegue atingir altas velocidades ao correr agachado como um felino. Durante 1d6 horas o mestiço se desloca com uma taxa de movimentação de 24 metros por turno se apenas correr.

10- Telepatia: O Maculado consegue se comunicar através dos pensamentos. Para isso é preciso se concentrar de olhos fechados durante toda a conversação. O efeito pode ser mantido por 1d4 minutos.

11- Metamorfose: O [Maculado consegue se transformar em um pequeno animal durante 1d6 turnos.

12- Agilidade: O Maculado se torna ágil como um macaco e até manifesta uma cauda peluda durante 1d6 turnos. O personagem recebe +2 em Destreza e movimento durante este período.

13- Resistência: O Maculado consegue se tornar resistente a um tipo de dano por 1d6 turnos, período no qual ignora 100% dos danos sofridos. A fonte de dano ignorada é determinada no nascimento do mestiço e pode se aplicar a danos por fogo, frio, eletricidade, ácido ou veneno.

14- Medo: O Maculado consegue transformar sua face em algo horrível capaz de assustar seres vivos do plano material primário. Os alvos realizam uma JP(Sab) para evitarem uma fuga apavorada por 1d6 turnos.

15- Toque Espectral: O mestiço consegue tocar em seres espectrais. Este dom dura 2d6 turnos e deixam os cabelos do Maculado temporariamente esbranquiçados.

16- Fúria: O Maculado consegue entrar em um frenesi louco que dura 1d6 turnos. Neste período o personagem recebe +2 em força, destreza e constituição, além de poder realizar um ataque corpo-a-corpo extra a cada rodada. Durante esta fúria o personagem se transforma em uma besta peluda que não fala e não faz nada além de atacar fisicamente os inimigos. Suas garras causam 1d8 de dano e seu movimento dobra. A fúria causa grande cansaço ao Maculado que precisará repousar por 8 horas para eliminar uma penalidade de -4 em todas as rolagens de dados, CA e movimento. Armas de prata causam o dobro do dano à forma bestial e se a mácula do personagem for Criatura da Noite, existirá uma chance de 20% de que ocorram transformações involuntárias em noites de lua cheia. Neste caso o jogador perde o controle do personagem, que por sua vez não mantém nenhuma memória dos fatos ocorridos.

17- Cura: O Maculado consegue curar as feridas de outros seres vivos com o toque de sua mão. É possível curar 2d6 pontos de vida ou 1d6 pontos de atributos. Durante o uso deste dom as mãos do mestiço brilham como as estrelas.

18- Sombrio: A escuridão permite que o Maculado se torne invisível por 1d6 turnos. Esta habilidade só funciona enquanto o personagem estiver em uma área tomada por sombras e durante este período o mestiço se torna uma sombra bidimensional.

19- Antimagia: Uma aura prateada envolve o Maculado e lhe concede 50% de Resistência a Magia por 1d6 turnos.

20- Imortalidade: Quando este dom é ativado, runas místicas surgem por todo o corpo do Maculado e durante 1d6 turnos sua alma estará protegida contra a morte. Neste período o personagem se torna imune a acertos críticos, efeitos de morte instantânea, morte por dano massivo e se estabiliza automaticamente ao ter seus pontos de vida reduzidos a zero.

Definindo a ancestralidade espiritual: Um dos fatores mais divertidos de se jogar com um Maculado é definir quem é o ancestral espiritual do personagem. Se o mestre quiser, pode existir uma miríade de seres espirituais capazes de gerar uma infinidade de tipos diferentes de Maculados. As próprias máculas e dons podem servir para definir a ancestralidade por aproximação.

Características comuns ao ancestral: Como se pode notar, tanto a lista de máculas como a de dons, foram criadas tendo em vista um dado em específico (d6 e d20 no caso). Isso foi feito para incentivar a criação aleatória dos personagens, mas é possível que o mestre defina de antemão as possíveis combinações de máculas e dons que cada ser espiritual poderia conceder a seus filhos mestiços. Isso evitaria características muito diferentes entre filhos de um mesmo ser espiritual, ou ainda dons e máculas distantes da essência do próprio progenitor. Seria possível até mesmo criar comunidades, tribos e vilas inteiras de maculados com um ancestral espiritual comum. Criar características comuns aos ancestrais pode gerar situações interessantes e enriquecedoras para o cenário de jogo. Esteja livre para fazer como preferir.

Segue abaixo uma pequena relação de características que poderiam ser herdadas pelos filhos mestiços de alguns seres espirituais aleatórios.

Raposa Flamejante: Seus filhos poderiam ter a mácula dos sonâmbulos ou famintos e entre seus dons estão a imortalidade, agilidade, metamorfose, rapidez, salto ou faro. Dizem os Místicos que as raposas copulam apenas com mulheres adúlteras e em noites de lua cheia.

Oni inferior: A prole gerada a partir da união com um Oni inferior poderia proporcionar a mácula da fome ou inabilidade (inteligência) e os dons da garra, fúria, potência ou resistência. O folclore alega que Onis fecundam apenas jovens órfãs e donzelas virgens.

Ser espiritual bestial: A prole gerada por um ser espiritual bestial animalesco pode gerar criaturas maculadas com fome ou vulnerabilidade (prata). Talvez manifestem dons como faro, garra, fúria, salto, rapidez, ou regeneração. Algumas lendas falam os filhos dos mestiços bestiais também se transformam em bestiais ao atingirem a maturidade.

Ser espiritual das trevas: Normalmente os filhos de seres espirituais das trevas são Crias da noite ou frágeis, tendo como dons mais comuns o toque espectral, sombrio, imortalidade, antimagia ou infravisão. Algumas músicas falam que um eclipse lunar ocorre sempre que nasce um mestiço gerado por este tipo de criatura.

Maculados em Jogo

Maculados tendem para o caos em seu alinhamento;

Possuem altura e peso idênticos ao de um membro da raça mortal;

Sua expectativa de vida e idade de desenvolvimento é semelhante a da raça mortal;

Falam o idioma da raça mortal e o dos povos amigos;

Possuem uma mácula e um dom espiritual;

Recebem -2 em Carisma além dos modificadores da raça mortal;

As demais características da raça mortal continuam presentes em um Maculado.

Considerações finais

Chegamos ao final deste suplemento e eu realmente espero que ele tenha alguma utilidade para todos, pois para mim foi muito divertido criar e produzir este material. Mesmo que nada do que foi lido venha a ser usado em jogo, eu desejo que pelo menos, o ímpeto criativo e a motivação para escrever seja alimentada em todos.

Continuem seus projetos, sejam cenários, sistemas, adaptações, sites, vídeos, podcasts ou quaisquer outros materiais originais, pois eu sei que tem muita coisa boa na gaveta de vocês!

Feliz natal, feliz 2013 e muita jogatina para todos nós!

PEP

LICENÇA OPEN DRAGON / CREATIVE COMMONS by-sa v3.0

Com esta licença você tem a liberdade de:

Compartilhar — copiar, distribuir e transmitir a obra.

Remixar — criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:

Atribuição — Você deve creditar a obra da forma especificada pelo autor ou licenciante (mas não de maneira que sugira que estes concedem qualquer aval a você ou ao seu uso da obra).

Compartilhamento pela mesma licença — Se você alterar, transformar ou criar em cima desta obra, você poderá distribuir a obra resultante apenas sob a mesma licença, ou sob uma licença similar à presente.

THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST - OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3.Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5.Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6.Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document, Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Autores: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, baseado em material original de E. Gary Gygax e Dave Arneson. Old Dragon, Copyright 2010, Antonio Sá Neto e Fabiano Neme.

EM RESPEITO AO ITEM 8 DA OPEN GAME LICENSE v1.0a, INDICAMOS COMO CONTEÚDO ABERTO, TODO ESTE MATERIAL COM EXCEÇÃO DE NOMES LUGARES, PERSONAGENS, ARTES, ILUSTRAÇÕES, ESQUEMAS, DIAGRAMAÇÕES E QUALQUER OUTRO MATERIAL QUE CONFIGURE PROPRIEDADE INTELECTUAL DOS SEUS AUTORES.

THE GUILD
GAME DEVELOPMENT STUDIO

creative commons

Role Playing Game

www.OldDragon®.com.br

Regras para Jogos Clássicos de Fantasia